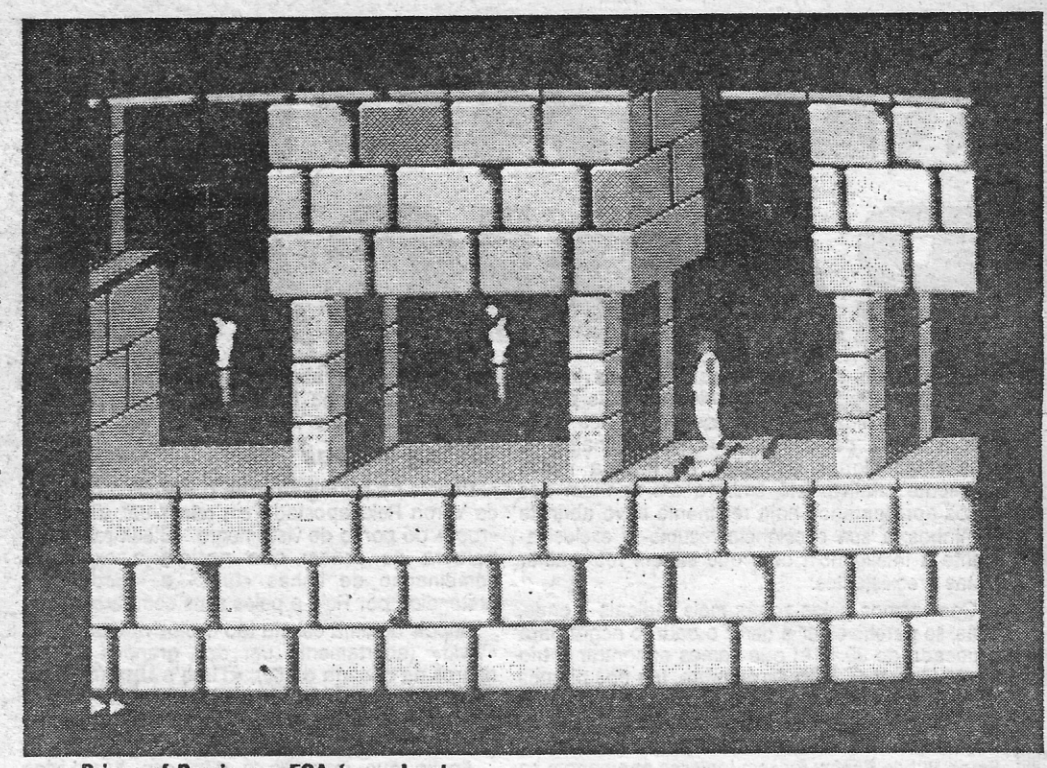
# JOGOS DE 16 BITS

Por NUNO DE ALMEIDA

# PRÍNCIPE DA PÉRSIA REINA NA AVENTURA



Prince of Persia, em EGA é envolvente

## VÊM AÍ...

**The Killing Game Show** - Este o título de uma grande produção da Psygnosis, para o Amiga e o Atari ST/STE. O jogo seguirá uma linha de gráficos próxima de *Shadow of the Beast*, com um efeito surpreendente de espelho, no fundo do ecrã.

Resta saber se a animação conseguirá atingir os níveis vistos em *Shadow* (na primeira parte da aventura da Psygnosis, entenda-se).

**Lightquest** - A editora francesa UbiSoft tem neste título a prova de que é capaz de produzir cenários que não devem nada aos melhores trabalhos britânicos. Nesta aventura, futuramente disponível para o Amiga, ST e PC, o jogador assume o papel de um corajoso guerreiro.

**Toyota Celica GTA Rally** - Este rali proposto pela Gremlin, oferece uma panorâmica do interior do veículo e assemelha-se muito a anteriores produções deste tema. Entre outros pormenores, o jogo simula diferentes condições atmosféricas.

**Título:**
**PRINCE OF PERSIA**

**Género:**
**AVENTURA**

As coisas estão feias lá para os lados da Pérsia e uma princesa está detida (será que é mesmo só uma?) contra sua vontade no palácio do Príncipe da Pérsia. Mas quem é que vai convencer o príncipe de que isso não se faz?

George, um herói corajoso que tudo faz para reparar as injustiças, parte para um complexo sistema labiríntico com o objectivo óbvio de salvar a princesa aprisionada. Mas os servidores do príncipe, que não são azelhas de todo, garantem que um complicado sistema de armadilhas funcione e por vezes chega a acontecer um duelo à espada.

Disponível para Amiga, PC e CPC, *Prince of Persia* é dotado de uma animação exemplar em qualquer formato, mas o Amiga sai um pouco penalizado quando comparado com a versão PC, porque se em PC o jogo mantém uma boa definição, mesmo em CGA, em Amiga só funciona correctamente com 1 Mb de RAM, o que é desde logo um exagero completo, se pesarmos bem o que este título oferece realmente.

Por isso, esta aventura deve-se considerar obrigatória para os utilizadores dos compatíveis, procurando os utentes do Amiga, esquecer definitivamente este título.

**AMIGA 1 Mb**
**Gráficos:** 60%
**Animação:** 89%
**Som:** 55%
**Jogabilidade:** 70%
**Dificuldade:** 76%
**Nº de disquetes:** 1
**Conselho:** Sem querer dizer que a versão PC é superior à Amiga, torna-se evidente que o Amiga já viveu aventuras melhores...

**67%**

**PC**
**Gráficos:** 76%
**Animação:** 87%
**Jogabilidade:** 75%
**Dificuldade:** 76%
**Conselho:** Muito agradável, mesmo em CGA.

**82%**




mami COMPUTERS

100% IBM COMPATÍVEL

IBM, XT E AT SÃO MARCAS REGISTADAS DA INTERNACIONAL BUSINESS MACHINE

SIMPLESMENTE O MELHOR

VEJA AS ESPECIFICAÇÕES. COMPARE!!!

- 1MB memória Ram, expansível até 4 ou 8MB (AT ou 386).
- 6 slots de expansão.
- Suporte para co-processador matemático.
- Suporte Lim EMS 4.0.
- Acompanha driver para EMS.
- Shadow Ram disponível para rápido acesso ao Bios.
- 16 níveis interrupt/8 canais DMA.
- 0-1 Wait state seleccionável.
- Setup incorporado na própria Bios.
- Bateria recarregável na placa principal para manter configuração.
- Relógio e data em tempo real com bateria de backup.
- 1 floppy disk drive 3 ½ 1,44MB.
- 1 floppy disk drive 5 ¼ 1,2MB.
- 2 portas série (RS 232 C).
- 1 porta games/joystick.
- 1 porta paralela (Centronics) para impressora.
- 1 disco rígido Seagate ST157-A, com 45 MB/28MS e com interleave 1:1.
- Opcional: discos rígidos com maiores capacidades (até 1.05 gigabytes).
- Controladora única IDE para 2 hards e dois floppies.
- Placa VGA 256K 640 × 480 × 16 cores.
- Monitor VGA monocromático.
- Opcional: monitor VGA policromático com placa super VGA 512K 1024 × 768.
- Teclado destacável com 112 teclas, em português (inglês opcional) com calculadora LCD de 8 funções.
- Caixa moderna com display indicativo de velocidade.
- Fechadura de segurança para teclado.
- Comutadores de turbo e reset com luzes indicadoras.
- Fonte de alimentação de 200 watts com ventilador.
- Espaço interno para até 4 drives (floppies e hards).
- Sistema operativo DOS 4.01 em português.
- 2 anos de garantia integral.

PREÇOS DO EQUIPAMENTO **COMPLETO:**
★ IVA incluído ★

**AT 286 16MHz: 279 000$00**

**386-SX 16MHz: 385 000$00**

**386-DX 25MHz: 449 000$00**

✓ QUALIDADE
✓ PERFORMANCE
✓ TECNOLOGIA

2 ANOS DE GARANTIA

COMPUTER EXPRESS
Rua Guilhermina Suggia, 6-D
Telefones 847 11 44 - 847 11 45/81
Fax 847 11 82 • 1700 Lisboa

SAMSUNG

**GEO, LDA.** SETÚBAL
RUA JOÃO ELOY DO AMARAL, 81
TELEFONE 53 26 75

**CRÉDITO**
36 MESES **4 341$ MÊS** } para
46 MESES **3 743$ MÊS** } 100 contos

SEM ENTRADA

**SUPER PROMOÇÃO** — OFERTA MONITOR MONO 12"

| | | |
|---|---|---|
| **XT 768 K** | RAM/CGA HERC. ENTRADA PARA 2 JOYSTICK | **105 000$** |
| **XT** | + DISCO RÍGIDO 20 Mb | **169 000$** |
| **AT** | 1 Mb RAM/EGA/8 SLOTS DISCO RÍGIDO 30 Mb | **220 000$** |
| **386** | 2 Mb RAM/VGA 1024 16 MHZ/DISCO 40 Mb | **325 000$** |

INCLUI SISTEMA OPERATIVO E MANUAIS
IVA NÃO INCLUÍDO

Mesmo fazendo uso de uma só disquete, todos os pormenores do original da SEGA aparecem agora no Amiga

Do dorso do pequeno dragão, a tarefa está facilitada, porque a criatura lança mesmo fôgo quando o jogador pretende

Não, não é a máquina de jogos. É realmente a adaptação agora chegada ao Amiga

# MACHADO DOURADO BRILHA EM AMIGA

**Título: GOLDEN AXE**
**Género: ACÇÃO (DA MELHOR)**

INCRIVEL! Depois do enorme êxito que rodeou a conversão da máquina de jogos *Golden Axe* para as consolas, é tempo de apreciar, em toda a ascensão da palavra, o trabalho agora chegado ao Amiga. Por impossível que pareça, a adaptação é totalmente equivalente ao original e as esperadas diferenças (ainda que poucas) são inexistentes.

Ao nível gráfico, esta obra de programação da Virgin é capaz de superar todas as espectativas que rodeiam o melhor jogo de acção e o mesmo se aplica aos movimentos dos *sprites* que, e contra todas as tendências de jogos anteriores, revelam uma animação estupenda e não menos repleta de detalhe, onde o realismo de manobras impera.

Quanto à história, *Golden Axe* envereda pelos caminhos do soco-neles, para um ou dois jogadores simultâneos, onde os candidatos têm como missão a destruição do réptil demoníaco Death Adder, que os aguarda pacientemente no final dos seis níveis de *scroll* horizontal.

O bicho horripilante atrás mencionado, é responsável pelo caos agora reinante na terra de Yuria e além de ter semeado a destruição por todas as aldeias onde passou, o monstro não perdoou sequer ao rei e à bela princesa, aprisionando-os num castelo distante de tudo. Enfim, não foi bem de tudo, porque nada está longe de mais, quando dois valentes guerreiros (à escolha dos jogadores entre Ax-battler, Gilius-Thunderhead e Tyris-Flare) armados de uma espada ou machado, formam uma aliança que jura destronar Death Adder.

É assim que tudo começa e depois de escolhido o herói, depressa aparecem os primeiros servidores do detentor do trono, que só descançam com a sua esperada derrota. Por todo o caminho surgem também dinossauros de aspecto muito diversificado, que sugerem um murro mais bem assente e determinado, para que se torne possível montar os bichos como um cavalo e se evite andar a pé. Então, do dorso das criaturas a pancada até sabe melhor, porque se cria um duelo desigual e o fogo lançado por estas afasta qualquer opositor melhor armado.

Mas o destaque especial, vai mesmo é para os gráficos do jogo (parece impossível como cabe tanta informação numa única disquete!) que aliados a uma animação formidável e a um uso da cor fantástico, incumbem à acção o brilho e "sentir" característicos das arcadas.

Além da versão Amiga já no mercado, estão anunciadas as adaptações para o Atari ST, C64, Spectrum e CPC.

Em conclusão, *Golden Axe* é por tudo isto um jogo soberbo, que se joga formidavelmente bem, tudo levando a crer que este trabalho ímpar da Virgin venha a ser considerado não só a melhor adaptação deste ano, mas uma das melhores de sempre.

**AMIGA 512 Kb/1 Mb**

**Gráficos:** 96%
**Animação:** 95%
**Som:** 94%
**Jogabilidade:** 94%
**Dificuldade:** 64%
**Nº de disquetes:** 1!
**Conselho:** Absolutamente imprescindível!

**96%**

# TEXTURA MARAVILHA IMPÕE «KARA FONTS»

OS programas para produção de *slide-shows* possuem muitas vezes conjuntos de *fonts* próprias, ou seja, redes de caracteres com um *design* muito diferente do que se vê habitualmente nos processadores de texto ou nos programas de artes gráficas.

Um problema que se pode colocar, é o que fazer no caso de não se querer ficar limitado a uma única cor de tinta para os caracteres e se pretender trabalhar com letras e símbolos coloridos, de texturas variadas, de modo a simular, por exemplo, que os caracteres visíveis no ecrã pareçam feitos de verdadeira madeira ou mesmo de vidro.

Uma solução agora apresentada vem juntar-se ao cada vez mais vasto mercado de *fonts* com texturas, podendo-se utilizar em qualquer programa de desenho do Amiga. Deste modo, pode escrever-se texto com as *Kara Fonts* em qualquer modo de imagem, sendo recomendados de preferência os modos de alta resolução (o de 640X512 é ideal, em virtude do tamanho considerável dos caracteres, que se forem utilizados a baixa resolução ficam gigantescos). Este último ponto será talvez o mais importante a considerar, porque se há largas centenas de *fonts* no mercado, nem todas são dotadas de acabamentos superficiais que lembrem diferentes materiais, e a grande maioria possui mesmo dimensões muito reduzidas quando se passa a alta resolução, o que impede um visionamento aceitável e imediato.

Diferentes estilos de letra, para todos os gostos, estão disponíveis em *Kara Fonts*

Os caracteres *Kara*, apresentados em três disquetes, constituem por isso a escolha ideal para quem adopta os modos de alta resolução como meio de trabalho frequente, e de resto, o seu estilo não esconde uma tendência arrojada de transpôr a realidade para o ecrã (os caracteres em granito ou ouro são uma "bomba" total!), o que leva mesmo a escolher as *fonts Kara* como algo a ser obrigatoriamente instalado no *Deluxe Paint*.


GUIA TV/«A CAPITAL» – XV

SECRETARIA DE ESTADO DA CULTURA

TEATRO NACIONAL D. MARIA II

A O S C R O C O D I L O S
M E T E - S E - L H E S U M
P A U N A B O C A

a partir de LE RODEUR de ENZO CORMAN

PISO 0

com

CARLOS PIMENTA

Concepção/Encenação PHILIPPE ARLAUD, CARLOS PIMENTA
Figurinos CARIN BARTELS
Música CARL BARTELS
Cenário/Luz PHILIPPE ARLAUD
Tradução/Adaptação MÁRIO ROCHA, CARLOZ VAZ

ESPECTÁCULOS: TERÇA A DOMINGO 19.15 H,

**DESCONTO DE 50%** TERÇA E QUARTA (PARA O PÚBLICO EM GERAL)

TODOS OS DIAS — ESTUDANTES ATÉ 25 ANOS; CARTÃO JOVEM; CARTEIRA PROFISSIONAL DE ESPECTÁCULOS; REFORMADOS E PESSOAS COM MAIS DE 65 ANOS; GRUPOS (MÍN. 20 PESSOAS).

INFORMAÇÕES: 01 / 37 10 78 - RESERVA DE BILHETES 01 / 32 22 10
PRAÇA D. PEDRO IV 1100 LISBOA PORTUGAL

apoio A.F.A.A. (Association Française d'Action Artistique)

PATROCÍNIO EXPOSOM

Apartamentos

em: ☆ LISBOA — Campo Grande 285 e 250 m²
☆ BUARCOS — Figueira da Foz
☆ OLHOS D'ÁGUA — Algarve T1 e T3 com rendimento turístico

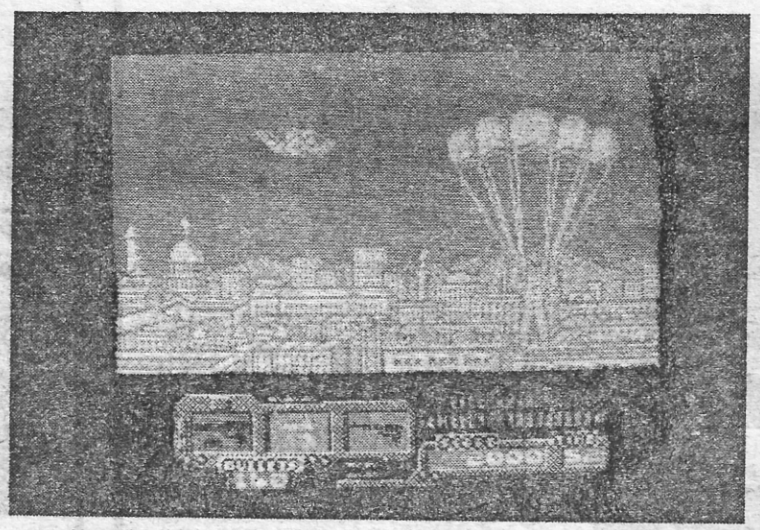
VENDE:

turihagen
construções turísticas e imobiliárias, lda.

Av. Barbosa du Bocage, 117, 2.º-Dt.º — Telef. 77 64 52 — 1000 Lisboa

# JOGOS DE 8 BITS Por VÍTOR PEDRO

# AGENTE SECRETO CATIVA POR CONTA DA OCEAN



Uma descida perfeita, após ter dado conta de uns «curiosos»

Já em terra firme, a acção não pára. Sly Spy consegue cativar qualquer adepto mais exigente

## Título: SLY SPY - SECRET AGENT

HÁ muito que era esperada a conversão de *Sly Spy* para os "8 bits", visto o jogo ter alcançado grande sucesso noutras máquinas. *Sly Spy* não nos deixa já dúvidas de que a Ocean se esmerou nesta produção e conseguiu demonstrar que muita coisa boa ainda pode saltar por aí.

O objectivo é, como costume, deitar a mão a um grupo de terroristas que se apronta para iniciar uma vaga de atentados.

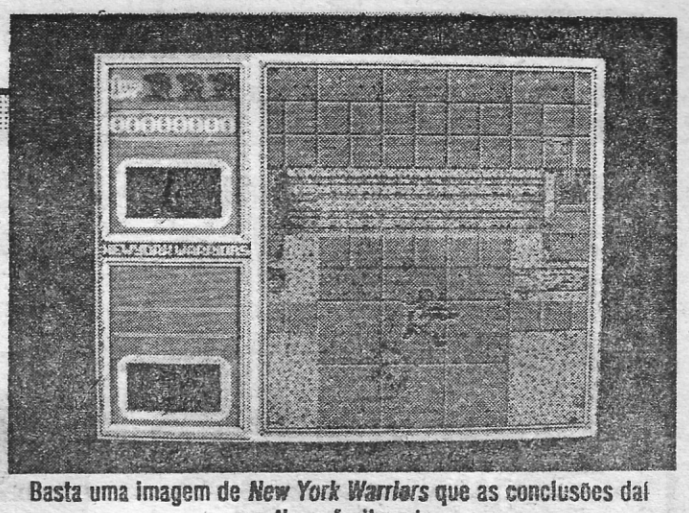
Qualquer agente que se preze, não utiliza os punhos para combater os «maus», assim, o nosso herói está munido de uma moderna pistola, disposta a por fim a algo que se mexa.

Sly Spy irá sem proporcionar sem problemas, óptimos momentos de tiroteio ao longo de nove níveis e a acção desenrola-se nos mais variados locais, bastando por isso dizer-se que o agente vai equipado de início com um pára-quedas, um fato de mergulhador e três créditos, para quem desespera facilmente.

A Ocean merece elogios e quem quiser gozar bem as férias de Natal, o melhor é correr a adquirir este jogo fantástico, já disponível no mercado nacional em quase todos os formatos.

**Género:** Acção
**Gráficos:** 9
**Movimentos:** 9
**Dificuldade:** 7
**Conselho:** Tal como indica a capa da cassete, quem quer ser um super-espião, tem agora a melhor oportunidade.

**9**



Basta uma imagem de *New York Warriers* que as conclusões daí se tiram facilmente

# GUERREIROS FALHAM JOGO EM NOVA IORQUE

## Título: NEW YORK WARRIORS

NUMA altura em que o estilo pancada-neles parecia estar a caminhar para o esquecimento no Spectrum, acaba de aparecer *New York Warriors*, provando-se mais uma vez que estes jogos tiveram o seu auge aquando da saída de *Target Renegade*.

Como em outros jogos terminados em "Warrior", o jogador faz o papel de lutador por conta própria. Quanto à acção, a Virgin Games apresenta aqui uma perspectiva do que poderá ser Nova Iorque no ano 2014: a cidade está entregue ao crime organizado, a violência e decadência são visíveis nas ruas, é necessário fazer alguma coisa para salvar a cidade de tais caminhos e é aqui que entra o nosso herói (bem, ele entrar entra, no entanto há alturas em que era bem melhor se não aparecesse na rua, porque evitava levar uma sova... mas gente dedicada às suas causas e princípios, é assim que funciona). Voltando ao verdadeiro objectivo do jogo, em *New York Warriors* há que destruir tudo o que se mova no ecrã e ameace o alastramento da violência.

Apesar graficamente não estar mau, não se pode aplicar a mesma ideia à animação, porque antes de encontrarmos o inimigo vemos os seus tiros e para o matar é necessário perder uma vida. Fazendo bem as contas às três vidas que temos, quem matar quatro inimigos é um herói.

Conclui-se que *New York Warriors* terá sido por certo um jogo muito esperado, mas agora que o temos em mãos vemos que fica muito abaixo do que se poderia pensar inicialmente. Há muitas gralhas (o rolamento do *screen* é péssimo) e o modo de carregar em memória é incomódo, doendo muito mais que todos os socos apanhados no ecrã.

**Género:** Acção
**Gráficos:** 6
**Movimentos:** 4
**Dificuldade:** 9
**Conselho:** Se quer um bom jogo de acção opte pelo *Sly Spy*, aqui ao lado apresentado.

**5**




CRÉDITO ESTUDANTE
DOS 14 AOS 28 ANOS
CRÉDITO PROFESSOR
ENSINO OFICIAL E PARTICULAR
DESDE 5000$00/MÊS
LEASING A PARTICULAR
36 OU 48 MESES
A ESCOLHA É SUA!
Schneider · HYUNDAI · AMSTRAD · SEIKOSHA · ATARI · Commodore
ACEITAM-SE REVENDEDORES | MELO INFORMÁTICA | SOFTWARE DE GESTÃO
ESCRITÓRIO: R. Bernardim Ribeiro, 15 – Telefs. 54 99 04 - 52 56 69
LOJA MELO: R. Gonçalves Crespo, 18 – Tel. 52 56 69
LOJA ZODÍACO: R. Conde Redondo, 5 – Tel. 54 99 04
1100 LISBOA • Telefax: 52 46 37 • HORÁRIO: De 2.ª a 6.ª-feira, das 9.30 às 19.30 • Sáb., das 9.30 às 12 horas

COMPUTADORES COM ASSISTÊNCIA PÓS-VENDA? – SÓ NA MELO!
1 ANO DE GARANTIA
PERGUNTE AOS NOSSOS CLIENTES EM QUEM CONFIAR
PROMOÇÃO DE NATAL – CRÉDITO SEM ENTRADA
HYUNDAI AT
80 286
1 MB RAM
5"¼ HD
3"½ HD
HD 44 MB
VGA MONO 12"
MOUSE
TECLADO 102
270 900$00
P.P. + 17% IVA
CRÉDITO ESTUDANTE
14 A 28 ANOS
CRÉDITO PROFESSOR
ENSINO PARTICULAR E OFICIAL
DESDE 5000$00/MÊS
LEASING A PARTICULARES
36 OU 48 MESES
ACEITAM-SE REVENDEDORES | MELO INFORMÁTICA | SOFTWARE DE GESTÃO
ESCRITÓRIO: Rua Bernardim Ribeiro, 15 — Tels. 54 99 04 - 52 56 69
LOJA MELO: R. Gonçalves Crespo, 18 – Tel. 52 56 69
LOJA ZODÍACO: R. Conde Redondo, 5 – Tel. 54 99 04
1100 LISBOA • Telefax: 52 46 37 • HORÁRIO: De 2.ª a 6.ª-feira, das 9.30 às 19.30 • Sáb., das 9.30 às 12 horas

# JOGOS DE 8 BITS Por VÍTOR PEDRO

## Linha a linha

O espaço «Linha a Linha» não foi esquecido, e a prová-lo estão para já os dois programas que chegaram da parte do *Luís Filipe*, morador no Bairro Mina, V. Quintas, 1.º Dto, 2775 Parede. Mas há mais correspondência como adiante se verá:

«Chamo-me Luís Filipe, moro em Sassoeiros e gostava de apresentar dois programas no espaço «Linha a Linha».

O primeiro é para aquelas pessoas que gostam de escrever português correcto, pois com ele podemos cedilhar «cc» e acentuar «aa», «ee» e «oo». Notem: para acentuar ou acedilhar qualquer das letras temos que pôr o computador em modo gráfico («G»).

O segundo é uma união de programas já apresentados neste suplemento. Para o programa se auto-iniciar pode-se fazer SAVE «nome do programa» line 10, que é a linha em que o programa começa.

Pessoalmente gostaria que publicassem mais programas com figuras geométricas.

```
 10 FOR n=0 TO 7
 20 READ row: POKE USR "c"+n,ro
w
 30 NEXT n
 40 DATA BIN 00011110
 50 DATA BIN 00100000
 60 DATA BIN 00100000
 70 DATA BIN 00100000
 80 DATA BIN 00011110
 90 DATA BIN 00000000
100 DATA BIN 00000100
110 DATA BIN 00001000
120 FOR f=0 TO 7
130 READ y: POKE USR "a"+f,y
140 NEXT f
150 DATA BIN 00010100
160 DATA BIN 00101000
170 DATA BIN 00000000
180 DATA BIN 00111000
190 DATA BIN 00000100
200 DATA BIN 00111100
210 DATA BIN 01000100
220 DATA BIN 00111100
230 FOR e=0 TO 7
240 READ r: POKE USR "e"+e,r
250 NEXT e
260 DATA BIN 00001000
270 DATA BIN 00010000
280 DATA BIN 00000000
290 DATA BIN 00111000
300 DATA BIN 01000100
310 DATA BIN 01111000
320 DATA BIN 01000000
330 DATA BIN 00111100
340 FOR p=0 TO 7
350 READ o: POKE USR "r"+p,o
360 NEXT p
370 DATA BIN 00100010
380 DATA BIN 00010000
390 DATA BIN 00000000
400 DATA BIN 00111001
410 DATA BIN 01000010
420 DATA BIN 01111000
430 DATA BIN 01000000
440 DATA BIN 00111100
450 FOR i=0 TO 7
460 READ u: POKE USR "o"+i,u
470 NEXT i
480 DATA BIN 000010100
490 DATA BIN 000101000
500 DATA BIN 000000000
510 DATA BIN 000111000
520 DATA BIN 001000100
530 DATA BIN 001000100
540 DATA BIN 001000100
550 DATA BIN 000111000

 10 BORDER 0: PAPER 0: BRIGHT 1
 CLS : INK 7
 20 OVER 1
 30 FOR f=0 TO 175
 40 PLOT 0,0: DRAW 255,f
 50 NEXT f
 60 FOR f=0 TO 175
 70 PLOT 255,0: DRAW -255,f
 80 NEXT f
 90 FOR f=0 TO 175
100 PLOT 0,175: DRAW 255,-f
110 NEXT f
120 FOR f=0 TO 175
130 PLOT 255,175: DRAW -255,-f
140 NEXT f
235 CLS
240 OVER 1
250 FOR x=0 TO 58
260 PLOT 0,0: DRAW 3pp,x
270 DRAW x,0: DRAW 0,x
280 DRAW x,0: DRAW 0,x
290 NEXT x
300 CLS
310 FOR n=0 TO 175 STEP 3
320 PLOT n,175: DRAW -n,-n
330 PLOT n,0: DRAW -n,n
340 PLOT 255-n,0: DRAW n,n
350 PLOT 255-n,175: DRAW n,-n
360 NEXT n
365 CLS
370 OVER 1
380 FOR a=0 TO 175 STEP 2
390 PLOT 0+a,0+a: DRAW 255-2*a,
0: DRAW 0,175-2*a: DRAW -255+2*a
,0: DRAW 0,-175+2*a
400 NEXT a
403 GO TO 500
405 CLS
410 FOR x=0 TO 127
420 FOR y=0 TO 7
430 IF POINT (x,y+168) THEN GO
TO 480
440 PLOT 2*x,3*y+80
450 PLOT 0,0: DRAW OVER 1;2*x,3
*y+79
460 PLOT 0,0: DRAW OVER 1;2*x,3
*y+79
470 PLOT 2*x,3*y+81
480 NEXT y
490 NEXT x
500 CLS
510 FOR h=40 TO 120 STEP 10: FO
R f=50 TO 200 STEP 10
520 CIRCLE f,h,20: NEXT f: NEXT
h
525 CLS
530 FOR i=1 TO 6: INK i
540 PLOT 30+30*i,20+20*i: DRAW
20,20,500
550 NEXT i
560 CLS
570 FOR i=1 TO 5
580 FOR j=1 TO 6
590 INK j: CIRCLE 127,87,(5+i)*
j
600 NEXT
610 NEXT
620 CLS
630 PLOT 180,175/2
640 FOR n=10 TO 120 STEP 20
650 DRAW n,0,PI: DRAW -(n+10),0
,PI
660 DRAW n,0,PI: DRAW -(n+10),0
,-PI
665 NEXT n
666 PLOT 255/2,175/2
670 FOR n=-10 TO -30 STEP 5
680 DRAW n,0,PI: DRAW -(n+10),0
,PI
690 DRAW n,0,PI: DRAW -(n+10),0
,-PI
700 NEXT n
710 LET d=110: INK 1
715 CLS
720 FOR t=0 TO 2*PI STEP 0.1
730 LET x=40*COS (2*t)-20*COS t
740 LET y=40*SIN (2*t)+20*SIN t
750 CIRCLE 128+x,88+y,16
760 NEXT t
765 CLS
770 FOR t=0 TO 2*PI STEP 1
780 LET x=128+50*COS t
790 LET y=80+20*SIN t
800 PLOT 128,150: DRAW x-128,y-
150
805 NEXT
810 BORDER 0: PAPER 0: CLS
812 LET D=220: INK 1: GO SUB 85
0
815 FOR M=4 TO 175
816 PLOT M,M: DRAW D,0
818 LET D=D-2: IF D<1 THEN GO T
O 1000
820 NEXT M
850 FOR N=100 TO 140
852 LET O=INT (RND*55)
860 PLOT O+125,N
862 DRAW INK 3;O+20,0
870 NEXT N
890 RETURN
1000 INK 3: FOR N=1 TO 7
1020 PLOT 215+(RND*8),25+INT (RN
D*12): DRAW 22+INT (RND*12),0: N
EXT N
1040 NEXT N
1200 INK 6: PLOT 220,35: DRAW 0,
55,PI*273: REM SOL
1500 INK 6
1520 FOR N=1.3 TO 2.2 STEP .02
1540 PLOT 30,110
1560 DRAW 0,65,PI/N: NEXT N
1580 PAUSE 50
2400 CLS
2410 LET i=7
2420 LET b=0
2430 LET P=0
2440 CLS : INK i: BORDER b: PAPE
R p: CLS
2450 READ r
2460 LET x=50
2470 FOR r=r TO 40 STEP 1
2480 CIRCLE x,90,r
2490 LET x=x+3
2500 NEXT r
2510 DATA 1,4,6
2520 DATA 50,3
2525 CLS
2530 LET A=0
2540 FOR N=129 TO 254 STEP 3
2550 LET A=A+1
2560 PLOT N,0: DRAW -6*A,0,PI
2570 NEXT N
2580 LET B=0
2590 FOR N=129 TO 254 STEP 3
2600 LET B=B+1
2601 PLOT n,175: DRAW -6*b,0,-PI
2602 NEXT n
2605 LET c=0
2610 FOR N=90 TO 174 STEP 3
2620 LET c=c+1
2630 PLOT 0,n: DRAW 0,-6*c,-PI
2640 NEXT N
2650 LET D=0
2660 FOR N=90 TO 174 STEP 3
2670 LET D=D+1
2680 PLOT 255,N: DRAW 0,-6*D,PI
2690 NEXT N
3648 RUN
```




CV MICROINFORMÁTICA

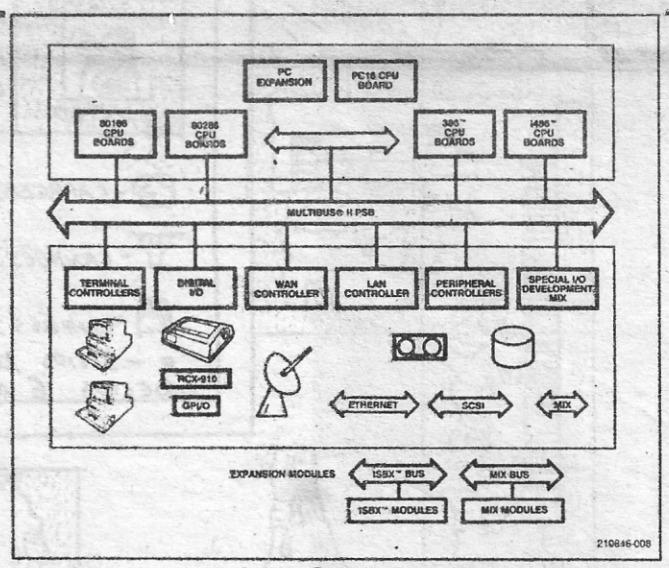
DESEJA AOS SEUS CLIENTES E FORNECEDORES UM

FELIZ ANO NOVO

| | | |
|---|---|---|
| TOPIS 12 MHZ — 1 MB, 1 FD MONO, HD 20 MB | 195 000$ | XT |
| CITY DESK 12 MHZ — 640 KB, 1 FD MONO, HD 20 MB | 155 000$ | |
| HYUNDAI 10 MHZ — 640 KB, 1 FD MONO, HD 20 MB | 145 000$ | |
| COMMODORE 10 MHZ — 640 KB, 2 FD MONO, HD 20 MB | 150 000$ | |
| TOPIS 12 MHZ — 1 MB, 1 FD (A.D.) V.G.A. MONO, HD 40 MB | 225 000$ | AT |
| CITY DESK 12 MHZ — 1 MB, 1 FD (A.D.) V.G.A. MONO, HD 65 MB | [illegible] | 286 |
| [illegible] | | |
| [illegible] | | |
| [illegible] | | |
| [illegible] | | |

CALÇADA DO [illegible] — [illegible]
TELEFS. [illegible] — FAX [illegible]

intel




OS MICROPROCESSADORES intel SÃO HOJE UMA «NORMA» DA INDÚSTRIA INFORMÁTICA E ELECTRÓNICA.

COM UMA GAMA DESDE OS 8 bit AOS 64 bit A intel OFERECE GARANTIA DE UMA PRESTAÇÃO SÓ DISPONÍVEL NOS GRANDES COMPUTADORES.

DISPONÍVEL:

★ MICROPROCESSADORES

| | |
|---|---|
| 80386 | 16 MHz, 20 MHz, 25 MHz, 33 MHz |
| 80386 SX16 | 16 MHz |
| 80486 | (25/33 MHz) |

★ COPROCESSADORES MATEMÁTICOS

| | |
|---|---|
| 80387 | 16 MHz, 20 MHz, 25 MHz, 33 MHz |
| 80387 SX16 | 16 MHz |

★ SOFTWARE INTEL/AT & T

UNIX V (release 3.2)

★ EXPANSÕES DE MEMÓRIA PARA MICROCOMPUTADORES:

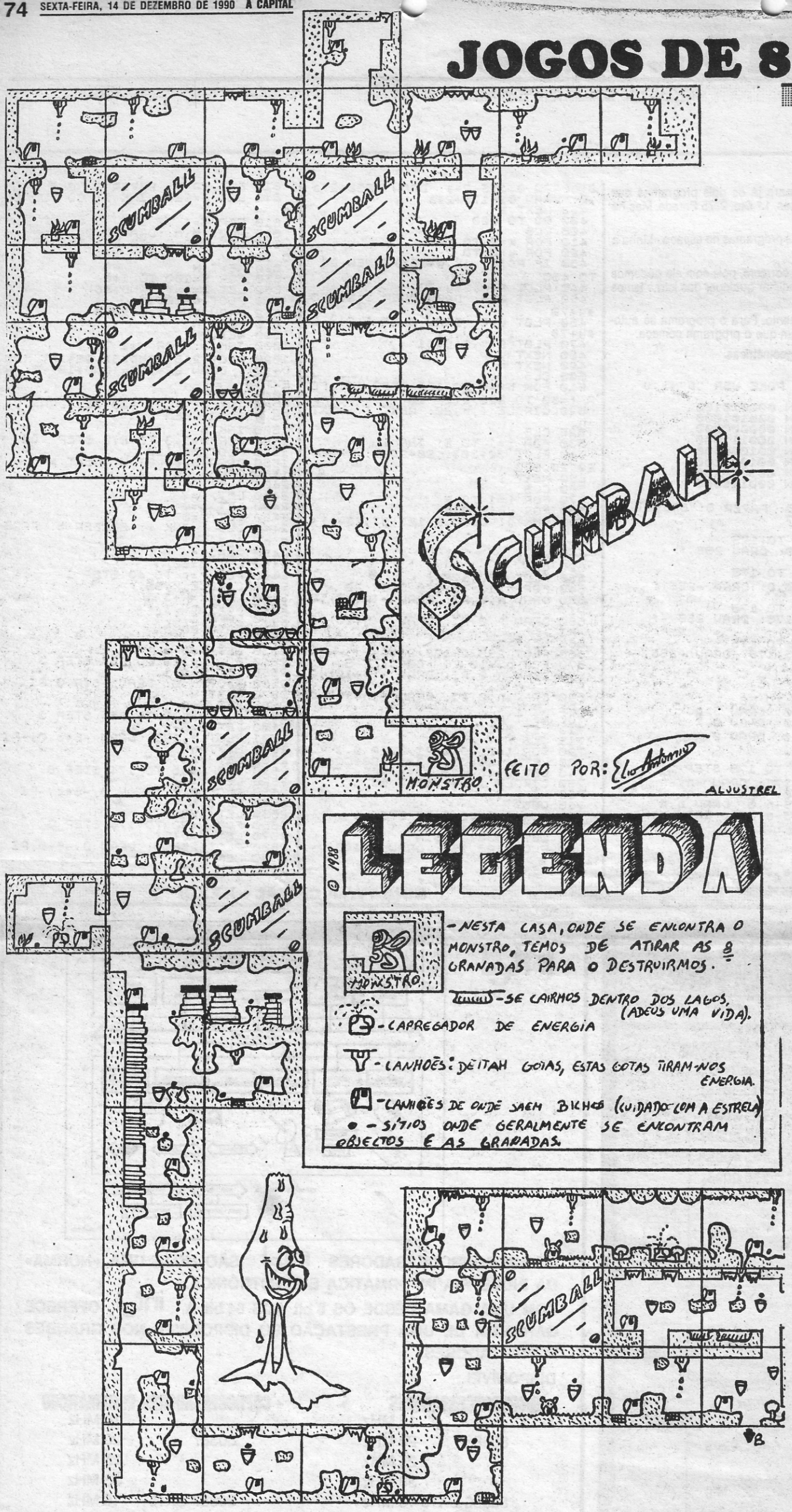
— Memórias DRAM (256 K e 1 Mb)
— Módulos SIMMi e SIP (256 × 9 e 1 Mb × 9)
— Above Boards

AMD

ELECTRÓNICA, L.DA
Rua dos Lusíadas, 5, 5.º K/B — 1300 LISBOA
Telef.: 362 10 68/9 — Fax: 362 10 70

# JOGOS DE 8 BITS

Por VÍTOR PEDRO




## Pokes & Dicas

UM mapa gigante do *Scumball* aqui apresentado em duas partes e as dicas para acabar o magnífico *Hostages* estão em foco no *Pokes e Dicas* de hoje que também inclui mais algumas das inevitáveis colaborações do Soft Club, do Catujal. Depois dos agradecimentos ao Hélio António, morador na Avenida 1º de Maio, em Aljustrel, pelo seu precioso trabalho, vamos de imediato ao *Hostages* aqui apresentado há apenas três semanas, e que o Ricardo Figueira já trabalhou a fundo.

A carta mais desejada para quem pertende acabar *Hostages*, vem do Ricardo Figueira, morador na Rua Correia Teles, nº 16 12A, 2700 Amadora.

«Envio-vos dicas do jogo *Hostages*, prometendo, desde já para a próxima semana os respectivos mapas do 1º nível e 2º nível. Espero que os monstros das masmorras não os coma! Aqui vão as dicas:

1º nível - Somos três membros de uma equipa e, para nos facilitar a vida, podemos escolher vários níveis de dificuldade:

-Lieutenant ( poucos reféns, reflexos lentos ).

-Captain ( mais reféns, reflexos mais rápidos do inimigo ).

-Commander ( muitos reféns e mais terroristas ).

Depois de se ter feito a escolha aparecem no mapa três "X", sendo necessário colocar cada membro da equipa num desses pontos.

No jogo temos de andar sempre para a direita e evitar as luzes que nos rodeiam, porque se estas nos focarem, somos atingidos por tiros dos inimigos. Para evitar as luzes podem esconder-se nas janelas e portas.

2º nível - Este nível é o ultimo e o melhor em cor, imagem, etc. O objectivo é matar os terroristas e recuperar os reféns. Nós encontramo-nos no 1º andar, junto aos outros dois membros da equipa ( não os matem, porque quando nós morremos somos substituidos por outro ). Há inimigos a matar ( estão de verde ) e o mais difícil é o Tango. Ele tem sempre alguns reféns e está atrás deles.

Nota : não matem os reféns, eles não têm máscara e andam sempre com as mãos atadas. Ás vezes não é o Tango que está atrás dos reféns, mas sim outros inimigos. Quando matarem algum ele deixa o refém e nós temos que nos pôr ao lado dele para ele vir conosco.

A quem não conseguir acabar o 2º nível, o computador pede para pôr o 1º nível, mas se colocarem novamente o 2º nível ele entra na mesma.

P.S. - Peço se alguem me pode ajudar no jogo Flying Shark , onde gostaria da conseguir ter vidas infinitas ou imunidade.

**Softclub**

O Softclub já entrou para o *Guiness* aqui do Poço. O motivo, todos já devem saber qual é: nada menos que uma média de duas cartas recebidas por semana. É obra!

Desta vez chegou-nos mais um atacado de pokes, dicas e carregadoreas, vamos a eles:

Skate Crazy - POKE 42625,201: POKE 46391,201: POKE 46524,0: POKE 44312,44

Skate Crazy ( parte II ) - POKE 35506,201: POKE 34766,0: POKE 34280,0

Tol Acid Game - Códigos : nivel 2 = 317, nivel 3 = 124, nivel 4 = 300 ( ou 500 ).

Maze Mania - POKE 23490,0: POKE 23495,0

Advanced Pinball Simulator - 34846,201

Batman III - Duante o jogo premir em "I","K","M" e "C" para passar de nivel.

Dark Side - POKE 47586,0: POKE 47638,0: POKE 47915,0: POKE 45448,0

Bionic Commando - POKE 34274,0

Marauder - POKE 26178,n ( n=nº de vidas ): POKE 34231,0: POKE 39806,60: POKE 26183,n ( n=nº de bombas ): POKE 26173,n ( n=nº da fase ).

The race against time - POKE 59461,201

Score 3020 - POKE 41445,0: POKE 44981,0: POKE 46933,0

GI Hero - POKE 50816,101

Forgotten Worlds - POKE 30226,0: POKE 37552,0

Tusker - POKE 38630,0

007 Live and let die - POKE 27261,201

Dragon Ninja - POKE 43455,8: POKE 38898,0

Poder Oscuro - POKE 35797,0

Asterix - POKE 36723,0: POKE 36724,0: POKE 36725,0: POKE 36726,0

Olly and Lisa - POKE 36076,201: POKE 34445,0: POKE 34446,0: POKE 34447,0: POKE 34475,0: POKE 34476,0: POKE 34477,0

Predator - POKE 39409,201: POKE 39434,201: POKE 39801,0

Thundercats - POKE 34023,20

Street Fighter - POKE 41740,24

Rick Dangerous - POKE 58356,0

Shinobi - No menu premir "GRUTS" para obter vidas infinitas

Army Moves - POKE 53772,0

Renegade III - POKE 38500,0: POKE 39095,0

Return of Jedi - POKE 52140,0

S.A.S. Combat - POKE 33034,0

Eliminator - 10 CLEAR 24575: LOAD "" CODE
20 POKE 35962,0: RANDOMIZE USR 38817

Titanic - POKE 59300,201: POKE 59280,201: POKE 59014,201

R-Type - POKE 37129,201

Rygar - POKE 61577,0

Match Day II - POKE 41295,0

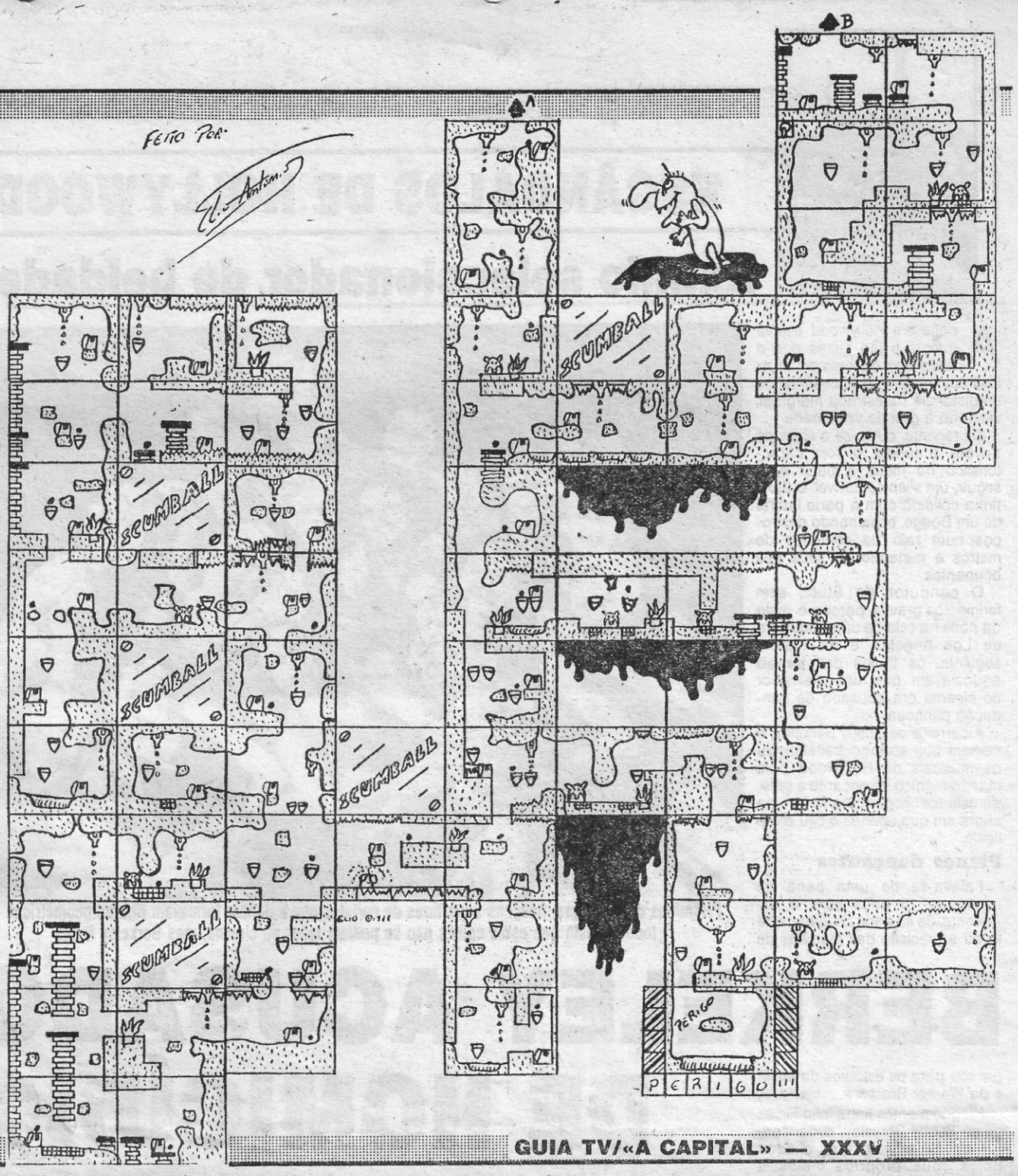


Jominho ELECTRODOMÉSTICOS Jominho
Av. Almirante Reis, 94 ABC – LISBOA
NÃO DAMOS AUTOMÓVEIS NEM ELECTRODOMÉSTICOS; MAS VENDEMOS MAIS BARATO!
• Máquinas lavar roupa .... 45 000$00
• Frigoríficos ..... 35 000$00
• Secador de roupa ..... 15 000$00
• Micro-ondas ..... 34 000$00
• Fogões ..... 19 000$00
• Esquentadores (10 l) ..... 13 000$00
HOOVER ★ PHILIPS ★ WHIRLPOOL ★ AEG ★ IBELSA ★ IGNIS ★ ELECTROLUX ★ TECNOGÁS ★ ZANUSSI ★ DIMPLEX ★ KELVINATOR ★ JUNEX ★ LIEBHERR ★ IBERNA ★ VULCANO
CONSULTE-NOS ANTES DE COMPRAR
• TV a cores ..... 37 000$00
• HI-FI PIONEER (S-111) ... 78 500$00
• Vídeos ..... 53 000$00
• Câmaras desde ..... 140 000$00
JVC ★ AKAY ★ PIONEER ★ MITSUBISHI ★ SONY ★ GRUNDIG ★ PHILIPS ★ ITT NOKIA ★ TELEFUNKEN

Vindicator - Códigos = 2º nível: VALSALVA MANDEUVRE; 3º nível: EUSTACHIAN TUBES
Beyond the ice palace - POKE 37424,255: POKE 38279,0
Mortadelo y Filemon - O código da segunda parte é "LOS MAS BESUGOS", se premirmos "C","U","V" e "P" ficamos comvidas infinitas.
Pulse Warrior - POKE 58226,255
El Cid - POKE 52826,0: POKE 52855,0
720' Skate - POKE 44847,201: POKE 36626,201: POKE 38014,201
Great escape - POKE 41182,0: POKE 50209,201
Clever & Smart - POKE 50437,1
Goody - POKE 42163,201
Hard Drivin - Premir "AZERT"
Habilit - POKE 26758,195: POKE 28144,195
Victor y road - POKE 34783,0. POKE 34784,0: POKE 34785,0
Thor - POKE 41557,0
Pedro Delgado - POKE 30081,201
Dinamic duo - Antes de jogar carregar em "C" e "L" para ver sequência final.
Virus - POKE 44945,0
Motorbike madness - POKE 33321,255: POKE 33551,155: POKE 35834,203
Blade Warrior - POKE 39490,36: POKE 39263,201: POKE 37135,0

**Tubarão**

```
Tubarão-128K
10 REM CARREGADOR TUBARÃO - 128K
20 REM SOFTCLUB
30 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: CLEAR 26999: DIM A$ (1): DIM A (5)
40 FOR N=1 TO 5: READ B$: IMPUT (B$); "?"; LINE A$: IF A$="s" OR
A$="S" THEN LET A(N)=1
50 NEXT N
60 PRINT #0;"COLOCAR CASSETE...": PAUSE 150: POKE 23624,0: POKE 23417,84: CLS
70 LET D=PEEK 23631+256* PEEK 23632+5: LET P=PEEK D: POKE D,111
80 LOAD "" SCREEN: LOAD"" CODE 27000: LOAD "" CODE 28000: LOAD "" CODE 32000: LOAD "" CODE 38912
90 RANDOMIZE USR 27000
100 LOAD "" CODE: POKE D,P
110 IF A(1) THEN POKE 33564,0: POKE 33565,0
120 IF A(2) THEN POKE 30469,0
130 IF A(3) THEN POKE 32136,201
140 IF A(4) THEN POKE 34126,0
150 IF A(5) THEN POKE 37126,0
160 RANDOMIZE USR 27034
170 DATA "VIDAS INFINITAS","BALISTAS INFINITOS","AIRE INFINITO", "BALAS INFINITAS","BASTA CON UNA PARTE DEL ARMA"
```







# CENTRO COMERCIAL MIRATEJO

## ALAMEDA 25 DE ABRIL

**O LOCAL PRIVILEGIADO DAS SUAS COMPRAS**
**JUNTO AO MERCADO MUNICIPAL DE MIRATEJO E À PARAGEM-ZONA DA R. N.**

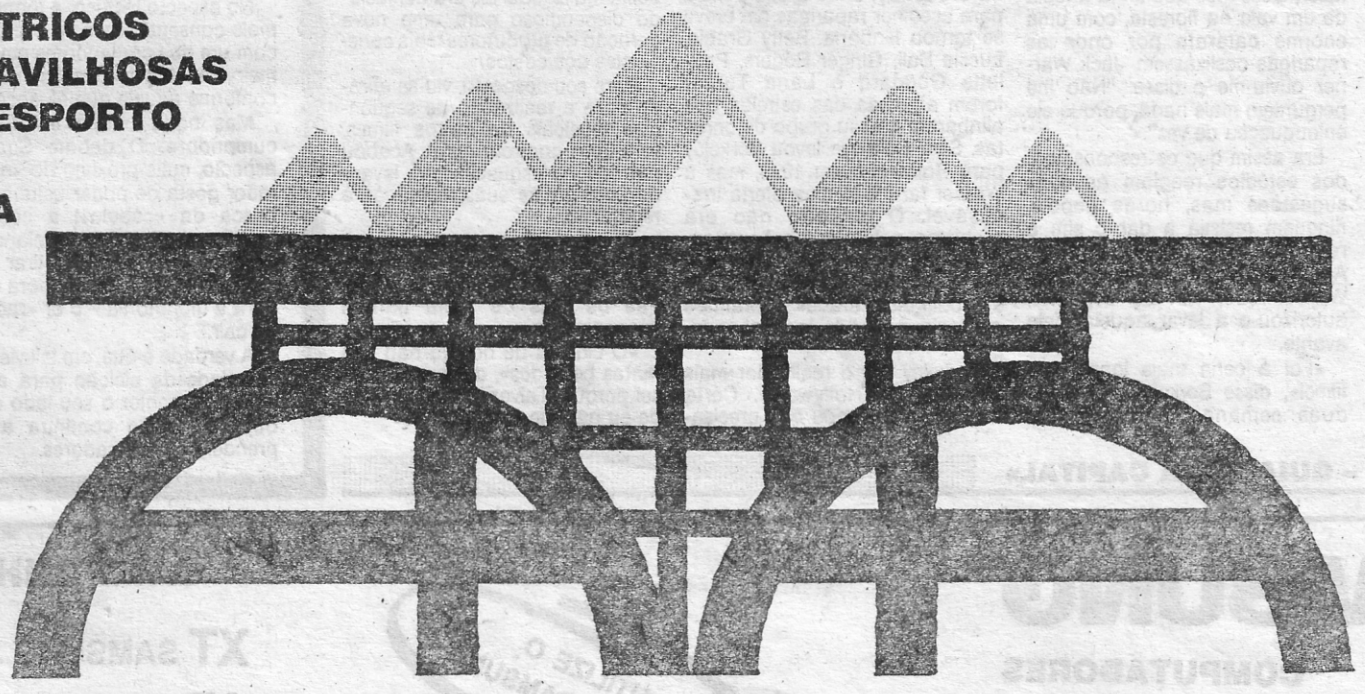
**ARTIGOS PARA DECORAÇÃO DO LAR**
**CABELEIREIRO DE HOMENS**
**PERFUMARIA**
**FOTOGRAFIA**
**ARTIGOS ELÉCTRICOS**
**PRENDAS MARAVILHOSAS**
**ARTIGOS DE DESPORTO**
**BRINQUEDOS**
**CHOCOLATARIA**
**VIDEOCLUBE**
**OURIVESARIA**

**ROUPA DE CRIANÇA E BEBÉ**
**BOUTIQUES PARA SENHORA E HOMEM**

**PAPELARIA E TABACARIA**
**MALAS E CARTEIRAS**
**MODA JOVEM E CLÁSSICA**
**DISCOS E CASSETES**
**BIJOUTERIA**
**SAPATARIA**
**LAVORES**
**LINGERIE**
**PIZZARIA**
**CAFÉS**

☆

BOAS FESTAS



FELIZ ANO NOVO

**CINEMA**

SENSACIONAIS OFERTAS A TODOS OS CLIENTES NESTA QUADRA. OUÇA A **RÁDIO REDE A 100.9 DE ALMADA**, DAS 7.30 ÀS 8.30 E DAS 17 ÀS 18 H., DE 2.ª A 6.ª-FEIRA. DAS 9 ÀS 10 H., AOS SÁBADOS, E DAS 11 ÀS 12 H., AOS DOMINGOS

**SUPERMERCADO**
(Abrir muito brevemente)